

GAME OF THE YEAR
EDITION

GUIDA INTRODUTTIVA

DARK SOULS™ III

THE FIRE FADES™ EDITION

DARK SOULS™ III

THE FIRE FADES™ EDITION

Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition & ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2017 FromSoftware, Inc.
BANDAI NAMCO Entertainment logo is a trademark of BANDAI NAMCO.
All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
Published by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. Developed by FromSoftware, Inc. All right reserved.

CUSA-07439
3391891992077

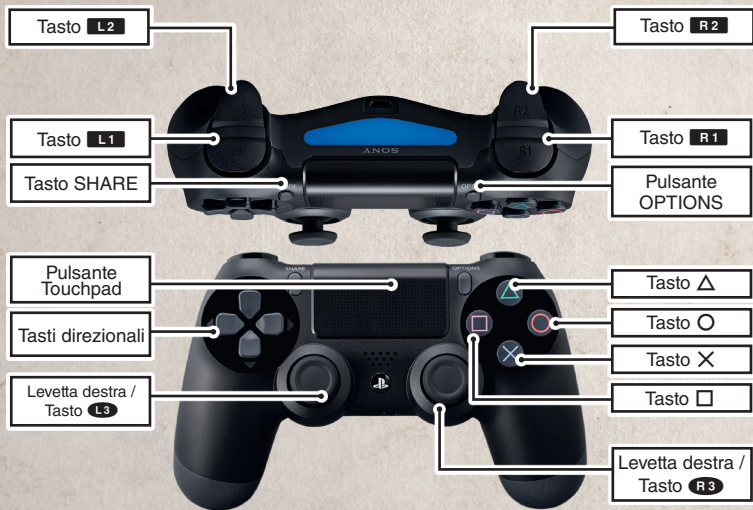
“PS”, “PlayStation”, “△ ○ × □” and “DUALSHOCK” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All rights reserved.



INDICE

CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4	04
CLASSI	07
COMANDI E INTERFACCIA	13
COMPRENDERE STATISTICHE E CARATTERISTICHE	15
COSA SONO LE FIASCHETTE D'ESTUS?	17
MORTE, ANIME E LIVELLI.....	18
EQUIPAGGIAMENTO	20
COMBATTIMENTO.....	22
ASSISTENZA CLIENTI.....	30

CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4



In gioco	
Tasto su	Cambia incantesimo
Tasto giù	Cambia oggetto
Tasto sinistra	Cambia arma nella mano sinistra
Tasto destra	Cambia arma nella mano destra
Tasto X	Interazione (esamina/apri/raccogli/ecc.)
Tasto O	Scatta/Passo indietro/Rotola
Tasto Δ	Impugna l'arma nella mano destra con tutte e due le mani Tieni premuto: Impugna l'arma nella mano sinistra con tutte e due le mani/impugna un'arma per mano (Premi di nuovo Δ per annullare)
Tasto □	Usa oggetto
Levetta sinistra	Movimento
Tasto L3	Salta (L3 scattando). Puoi anche scegliere di utilizzare O per questo dalle opzioni di gioco.
Levetta destra	Sposta l'inquadratura
Tasto R3	Blocca/ripristina l'inquadratura (torna a inquadrare davanti al personaggio)
Tasto L1	Difesa/azione dell'arma nella mano sinistra (attacco leggero)
Tasto R1	Azione dell'arma nella mano destra (attacco leggero)
Tasto L2	Parata/azione dell'arma nella mano sinistra (attacco potente)/tecnica dell'arma nella mano destra
Tasto R2	Azione dell'arma nella mano destra (attacco potente) Tieni premuto per caricare l'attacco
Pulsante touch pad (lato sinistro)	Visualizza il menu Gestì
Pulsante OPTIONS/pulsante touch pad (lato destro)	Visualizza il menu di pausa

CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4

CLASSI

Dal menu iniziale

Tasti direzionali	Movimento del cursore
Tasto X	Seleziona
Tasto O	Annulla/indietro
Tasto L1 / R1	Cambia categorie
Pulsante touch pad (lato sinistro)	Visualizza finestra di aiuto
Pulsante OPTIONS/ pulsante touch pad (lato destro)	Nasconde il menu di pausa



CAVALIERE

Un cavaliere sconosciuto, caduto durante le sue peregrinazioni. La sua resistenza deriva dall'alta vitalità e dall'armatura.



MERCENARIO

Un mercenario sopravvissuto a molte battaglie. La destrezza elevata consente l'uso di una coppia di scimitarre.



GUERRIERO

Discendente dei guerrieri del nord, la cui forza fisica è leggendaria. Impugna una pesante ascia da battaglia.



ARALDO

Un ex araldo, partito per portare a termine una missione. Impugna una lancia e utilizza un miracolo curativo.



LADRO

Nient'altro che un ladro e un disertore. Utilizza un pugnale per colpire alle spalle e un arco dell'esercito.



ASSASSINO

Un assassino che si nasconde nelle ombre per attaccare. Usa una spada da affondo e stregonerie per eliminare i bersagli.



STREGONE

Uno stregone solitario molto intelligente, che ha abbandonato gli studi formali per espandere le proprie ricerche.



PIROMANTE

Un piromante nato in un luogo lontano, che combatte manipolando le fiamme e impugnando un'accetta.



CHIERICO

Un chierico viaggiatore, svenuto per la stanchezza. Usa la sua fede per lanciare miracoli di ogni tipo.



DISCRIMINATO

Nudo e di origini sconosciute. Privato di tutto ciò che possedeva dai ladri... o dalla sua stessa stupidità.

NON RIMANGONO CHE BRACI

Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition è il nuovo capitolo di una serie spietata e brutale. Dovrai affrontare nuovamente boss epici, trappole mortali, un sistema di combattimento dettagliato e impegnativo e la costante minaccia di invasioni da parte di altri giocatori. È un mondo pericoloso, in cui dovrai approfittare di ogni attimo di tregua!

Questa guida per i principianti ti aiuterà ad affrontare il mondo di Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. Che tu sia un veterano della serie o un giocatore alla prima esperienza, la nostra intenzione è di insegnarti le abilità di base che ti permetteranno di sopravvivere durante la prime intense (ma esaltanti) ore di gioco.

La maggior parte dei giochi racconta una storia precisa, presentando avvenimenti e personaggi in momenti predeterminati. La narrativa di Dark Souls è molto differente: sta a te scoprire storia e leggende di questo tetro mondo. Le descrizioni degli oggetti, le conversazioni e un'accurata esplorazione dell'ambiente creano un'immagine completa dell'universo di gioco. Comprendere le tradizioni e la storia di Dark Souls è quindi come giocare a un gioco nel gioco: non ti è richiesto di interessarti o studiare gli avvenimenti passati, ma una ricca ricompensa attende chi vuole dedicare tempo a ricostruire la storia di questo mondo.



COMANDI E INTERFACCIA

Per sopravvivere in Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition è fondamentale avere pieno controllo del proprio personaggio. Di seguito trovi una breve panoramica sull'interfaccia utente, i comandi e il combattimento.

L'INTERFACCIA UTENTE

L'interfaccia mostra informazioni fondamentali sul gioco e permette di tenere sempre sotto controllo la propria condizione. Il personaggio è sempre al centro dello schermo e per guardarti intorno dovrai controllare manualmente la visuale. Nella parte alta dello schermo trovi le barre della salute (rossa), dei PA (blu), e dell'energia (verde). Le barre si riempiono o si svuotano in base alle tue azioni: in questo modo potrai sempre decidere se continuare a combattere, ritirarti per riposare, curarti o semplicemente scappare.

Se la salute del personaggio si ridurrà troppo sarai in grave pericolo. Usa la Fiaschetta d'Estus o, qualora non fosse possibile, fuggi dal combattimento.

Se esaurirai i PA potrai usare la Fiaschetta d'Estus Cinereo per ripristinarli o scegliere di utilizzare attacchi base che non ne consumano.

Fai attenzione quando usi le Fiaschette in combattimento: mentre bevi sei infatti vulnerabile. Prova a prendere le distanze e fare un paio di sorsi lontano dai nemici.

La barra dell'energia si riempie velocemente: allontanati e abbassa lo scudo per recuperarla più in fretta. Dopo pochi secondi sarai di nuovo pronto a combattere.

COMANDI

MOVIMENTO

Controlla i movimenti del tuo personaggio con la levetta sinistra. Solitamente il movimento avviene nella direzione in cui stai guardando, ma è possibile agganciare i bersagli nemici premendo il tasto **R3**. Il personaggio agganciato: muovendoti a sinistra o a destra ti sposterai lateralmente e potrai allontanarti dal nemico senza voltargli le spalle.

È una buona idea imparare quando conviene e quando non conviene agganciare i bersagli. Fuggire dai nemici per trovare un po' di respiro è più facile se non si ha agganciato alcun bersaglio: in questo modo potrai metterti al sicuro, recuperare l'energia o trovare il luogo ideale per bere un sorso dalla Fiaschetta d'Estus.

Quando stai attaccando, però, agganciare il bersaglio permette di eseguire combinazioni di attacchi più facilmente.

Muoviti normalmente mentre esplori e aggancia i nemici per affrontarli, ma premi nuovamente il tasto **R3** se vuoi allontanarti rapidamente da una situazione scomoda.

Se stai affrontando un gruppo più nutrito di nemici di piccole dimensioni, è meglio non agganciare alcun bersaglio e sfruttare la visuale manuale e le

schivate per evitare di essere circondato.



Nell'angolo inferiore destro dello schermo trovi il tuo totale di anime, la valuta del mondo di Dark Souls. Più alto è questo numero, più anime potrai spendere. Una volta accumulata una grande quantità di anime è meglio interrompere l'esplorazione per spenderle e potenziare il personaggio: altrimenti rischierai di perderle tutte.

Nell'angolo inferiore sinistro trovi l'equipaggiamento e gli incantesimi che stai utilizzando. Sulla destra e sulla sinistra trovi gli oggetti impugnati, in basso gli attrezzi a tua disposizione e in alto gli incantesimi.

Usa i tasti direzionali per sostituire questi oggetti con gli altri dello stesso slot che hai preparato nel menu dell'equipaggiamento, oppure vai nella schermata dell'equipaggiamento per cambiare gli oggetti con più calma.

COMANDI VISUALE

La levetta destra controlla la tua visuale: muovila per vedere dietro gli angoli, non perdere di vista un bersaglio specifico o controllare tutti gli angoli di una stanza in cerca di tesori (o pericoli).



UTILIZZARE I TASTI **R1** / **L1** E I TASTI **R2** / **L2**

I tasti **R1** / **L1** e i tasti **R2** / **L2** ti permettono di usare gli oggetti equipaggiati. Usa l'oggetto nella mano destra con il tasto **R1** e il tasto **R2** e quello nella sinistra con il tasto **L1** e il tasto **L2**. Se stai impugnando un oggetto con due mani, i tasti **R1** / **L1** e i tasti **R2** / **L2** eseguono azioni differenti, a seconda dell'oggetto che hai in mano.

Il tasto **L2** attiva le abilità dello scudo, che hanno priorità sulle abilità dell'arma nello stesso slot finché impugni uno scudo.

Armi e scudi hanno velocità e mosse differenti: senza un po' di esercizio non potrai sfruttarle al meglio. La regola generale è che il tasto **R1** e il tasto **L1** comandano le mosse base dell'oggetto, mentre il tasto **R2** e il tasto **L2** servono per eseguire mosse più specializzate.

Per esempio, con uno scudo nella mano sinistra potrai bloccare i colpi dei nemici

con il tasto **L1**. Tieni premuto il tasto **L1** per alzare lo scudo e rilascialo per abbassarlo. Facile, no? Il tasto **L2**, però, potrebbe permetterti di aumentare la potenza dei tuoi attacchi grazie a un'abilità speciale.

La maggior parte delle armi a una mano offre un attacco base e, come seconda opzione, un attacco più lento ma più potente. Nel caso della Spada lunga, l'attacco base è un fendente, mentre con il tasto **R2** esegui un affondo che puoi anche caricare.

Prova a usare queste mosse in diverse situazioni. Tieni premuto il tasto **L2** per eseguire un attacco potente e scoprire se puoi caricarlo per infliggere ancora più danni (e diventare meno prevedibile in combattimento).

Molte armi hanno mosse che dipendono dai tuoi movimenti o dalla tua posa, offrendo nuovi attacchi se le si usa a due mani, in corsa o dopo una rotolata.

SCHIVARE

Usa il tasto **O** per schivare nella direzione in cui stai mirando con la levetta sinistra mentre ti muovi. Da fermo, il personaggio eseguirà un rapido passo all'indietro. Si tratta di mosse fondamentali se hai intenzione di sopravvivere: esercitarti costantemente nelle schivate, rotolando alle spalle dei nemici, saltando all'indietro per evitare un fendente letale o schivando rapidamente ogni pericolo.

Col tempo imparerai a riconoscere i momenti giusti per schivare, usare lo scudo o parare, ma ci vorranno giorni se non settimane di gioco. Un consiglio per chi affronta Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition per la prima volta: prova a schivare gli attacchi più potenti e bloccare quelli più deboli. Sono i primi passi sulla strada verso la completa padronanza del combattimento.

COMPRENDERE STATISTICHE E CARATTERISTICHE

Le caratteristiche del personaggio sono fondamentali in Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. Utilizzare le anime ti permette di migliorarle per infliggere più danni, sopravvivere ad attacchi più potenti, utilizzare l'equipaggiamento migliore e padroneggiare gli incantesimi più avanzati.

IL MENU

Anche se il gioco non può essere messo in pausa, il tasto **OPTIONS** apre un menu. Scopri cosa contiene!

In questo modo accederai ad alcune schermate fondamentali: Equipaggiamento, Inventario, Stato, Messaggi e Sistema.

Il menu di sistema offre numerose opzioni. Prova a studiarle e modificarle finché non trovi lo schema di comandi che meglio si adatta al tuo stile di gioco. Concentrarti in particolare sulla velocità e gli assi della visuale e sulla luminosità. Questi fattori hanno grande impatto sul gioco: è una buona idea scoprire quali impostazioni rendano l'esperienza più piacevole.

Il menu di stato fornisce informazioni sul personaggio e sulle sue caratteristiche. Nell'inventario potrai utilizzare alcuni dei tuoi strumenti e leggere le descrizioni degli oggetti che hai recuperato.

Nella schermata dell'equipaggiamento potrai impostare gli oggetti veloci, cambiare armature e armi e così via.



INTERAZIONI

Usa il tasto **X** per interagire con l'ambiente: in questo modo potrai raccogliere oggetti, aprire porte, girare manovelle e così via.

USARE GLI STRUMENTI

Premi il tasto **□** per utilizzare lo strumento selezionato: in questo modo potrai scagliare coltelli da lancio, bere dalla Fiaschetta d'Estus e così via.

VIGORE

La Vitalità determina la salute e la resistenza al gelo del personaggio. È una caratteristica fondamentale per la tua sopravvivenza, ed è bene che ogni personaggio investa qualche punto in Vitalità, per evitare di morire dopo due colpi.

TEMPRA

Dalla Tempra dipendono l'energia e la resistenza a fulmine e sanguinamento. L'energia è una caratteristica fondamentale sia per l'attacco sia per la difesa: una quantità troppo bassa di energia non ti permetterà di bloccare, schivare o attaccare efficacemente, rendendola una caratteristica irrinunciabile per qualsiasi personaggio.

ARMONIZZAZIONE

L'Armonizzazione aumenta la quantità di PA e di slot di armonizzazione a tua disposizione: è una caratteristica fondamentale per chi fa uso di incantesimi o di molte abilità speciali. Se questo è il tuo stile di gioco, concentrati sullo sviluppo di questa caratteristica.

IMPUGNARE A UNA E A DUE MANI

Premi il tasto **△** per impugnare l'arma con una o due mani. In questo modo potrai passare rapidamente ad attacchi più potenti e poi tornare a utilizzare uno scudo o un'altra arma mentre il nemico si riprende.

Tieni premuto il tasto **△** per impugnare a due mani l'oggetto nella mano sinistra!

Molte armi grandi e pesanti danno il meglio se impugnate a due mani: la sperimentazione è fondamentale per farti un'idea dell'efficacia delle mosse a una o due mani.

VITALITÀ

Da questa caratteristica dipendono il carico che puoi trasportare, la resistenza al veleno e la difesa in generale. Ne avrai bisogno per utilizzare equipaggiamenti pesanti. Si tratta di una caratteristica fondamentale per la difesa, perché l'equipaggiamento pesante è essenziale per sopravvivere contro nemici in grado di infliggere notevoli danni nel combattimento corpo a corpo. Non godrai della protezione di tale equipaggiamento se non avrai le caratteristiche per utilizzarlo.





FORTUNA

La Fortuna aumenta la resistenza alle maledizioni e la tua efficacia nell'avvelenare o causare sanguinamento, oltre al numero di oggetti scoperti. Più punti investirai in questa caratteristica, più oggetti riceverai dai nemici sconfitti.



FORZA

La Forza aumenta la resistenza al fuoco e ti permette di utilizzare determinate armi pesanti, oltre a renderti più letale nel brandirle! La Forza è fondamentale per i personaggi che si concentrano sul combattimento corpo a corpo: aumentala in parallelo con la Destrezza, oppure concentrati su di essa se preferisci le armi che richiedono forza bruta.



DESTREZZA

La Destrezza contribuisce all'efficacia di molte armi, oltre ad aumentare la velocità di lancio degli incantesimi, ridurre il danno da caduta e permettere di utilizzare armi particolari. Molte delle armi più veloci fanno più affidamento sulla Destrezza che sulla Forza, per cui è possibile svilupparla come caratteristica primaria di danni.



INTELLIGENZA

L'Intelligenza serve a lanciare stregonerie e piromanzie e ne aumenta l'efficacia. La piromanzia è influenzata dall'Intelligenza e dalla Fede. Questa caratteristica governa inoltre la resistenza alla magia del personaggio.



FEDE

La Fede, come l'Intelligenza, è necessaria per lanciare incantesimi di un certo tipo e ne aumenta anche la potenza. I miracoli e (in parte) la piromanzia dipendono dalla Fede, mentre le stregonerie sono influenzate solo dall'Intelligenza. Questa caratteristica governa inoltre la resistenza alla magia e agli attacchi da oscurità.



ENERGIA

Questa caratteristica rappresenta il tuo livello di prestanza fisica e si consuma quando blocchi, schivi o attacchi. Il recupero d'energia avviene rapidamente quando smetti di bloccare o attaccare. Mentre l'energia si ripristina puoi continuare a muoverti per allontanarti dai nemici prima di tornare all'attacco.



CARICO

Il carico regola la quantità e il tipo di armi e armatura che puoi equipaggiare. All'aumentare del valore, aumenta anche il peso dell'equipaggiamento che puoi utilizzare senza limitare i tuoi stessi movimenti.



POTENZA D'ATTACCO

La potenza d'attacco rappresenta il danno inflitto dalle diverse armi, calcolato senza tenere conto di eventuali riduzioni. Si tratta del valore combinato di tutti i tipi di danno dell'arma (fisico, magico e così via).



DIFESA E RESISTENZA

Le statistiche difensive mostrano la capacità del personaggio di resistere agli attacchi base (da colpo, da taglio, da affondo, magici e così via). Le caratteristiche del personaggio sono definite dalla difesa, mentre la riduzione del danno dipende dall'equipaggiamento.

COSA SONO LE FIASCHETTE D'ESTUS?

PV e PA permettono, rispettivamente, di subire danni e lanciare incantesimi (o utilizzare attacchi speciali). Sono risorse limitate che non si rigenerano col tempo. Siediti presso un falò o usa oggetti per ripristinarle. Le Fiaschette d'Estus permettono di recuperare i PV perduti.

FALÒ



Ogni volta che il tuo personaggio riposa presso un falò, recupera automaticamente tutti i PV e i PA perduti. Puoi farlo tutte le volte che vuoi, persino dopo ogni combattimento, ma attenzione: i nemici ritornano in vita ogni volta che ti fermi presso un falò. Fai attenzione, quando scegli di riposare, perché potresti trovarti ad affrontare nuovamente nemici che hai già sconfitto!

LA FIASCHETTA D'ESTUS CINEREO



La Fiaschetta d'Estus Cinereo ha utilizzi limitati. Parla con il fabbro presso l'Altare del Vincolo per impostare quanti utilizzi ripristineranno salute e quanti ripristineranno PA. Per certi personaggi si tratta di una scelta ardua: ti consigliamo di fare delle prove per trovare le proporzioni che meglio si adattano al tuo stile di gioco. Cerca di capire quale risorsa si esaurisce prima: se è sempre la stessa, prova a impostarne più utilizzi.



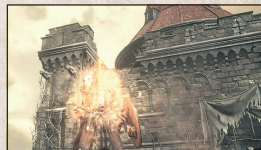
LA TUA FIASCHETTA D'ESTUS

All'inizio del gioco troverai una Fiaschetta d'Estus, che ti permette di recuperare salute. La Fiaschetta ha un numero limitato di utilizzi, che puoi recuperare visitando un falò. Preparati a tenerla sempre tra gli oggetti veloci, perché ne farai grande uso nei tuoi viaggi!



Usala con cautela, però: ci vogliono un paio di secondi per bere dalla Fiaschetta. Usala in combattimento solo se strettamente necessario e cerca di allontanarti dai nemici prima di bere. Se possibile, nasconditi dietro qualcosa per evitare anche gli attacchi a distanza. Mentre bevi non puoi schivare né muoverti e sei quindi molto vulnerabile agli attacchi nemici.

Se sei ferito gravemente puoi fare due rapidi sorsi premendo il tasto mentre stai già bevendo. Questo "sorso doppio" ti permette di saltare l'animazione e di curarti più rapidamente che bevendo in due momenti diversi.



PROPORZIONI TRA LE FIASCHETTE

La Fiaschetta d'Estus e d'Estus Cinereo ha utilizzi limitati. Parla con il fabbro presso l'Altare del Vincolo per impostare quanti utilizzi ripristineranno salute e quanti ripristineranno PA. Per certi personaggi si tratta di una scelta ardua: ti consigliamo di fare delle prove per trovare le proporzioni che meglio si adattano al tuo stile di gioco. Cerca di capire quale risorsa si esaurisce prima: se è sempre la stessa, prova a impostarne più utilizzi.

POTENZIAMENTI

Mentre procedi nel gioco, le tue Fiaschette migliorano. Alcuni oggetti speciali ti permettono di bere più spesso o ne aumentano i poteri curativi. Non smettere mai di cercare oggetti del genere, perché ti salveranno la vita in molte situazioni.



MORTE, ANIME E LIVELLI

La morte è una minaccia costante in Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. Cadute, veleno, mostri e trappole ti attendono dietro ogni angolo. I boss sono le creature più pericolose, ma spesso è facile morire combattendo contro i normali abitanti del mondo di gioco. Questo vale in particolare per i principianti, perché le dinamiche di gioco sono molto diverse da quelle della maggior parte dei giochi di ruolo d'azione.

Quando il personaggio muore, le anime accumulate rimangono sul posto e il gioco ricomincia dall'ultimo falò visitato.

Questo ha due conseguenze principali. Innanzitutto, perderai molto tempo a ripercorrere i tuoi passi, uccidendo i nemici che nel frattempo sono ricomparsi. Inoltre, se morirai di nuovo perderai tutte le anime che hai perso morendo in precedenza!



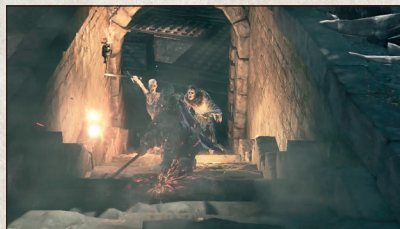
RIENTRO

Quando muori e ritorni al falò, le Fiaschette d'Estus vengono riempite per permetterti di curarti nuovamente e la tua salute torna quasi al livello massimo. La morte priva i personaggi di parte della loro essenza vitale: di conseguenza, la salute massima diminuisce ogni volta che vieni sconfitto, e sopravvivere sarà ancora più difficile! Un prospettiva inquietante... e un problema grave. Esistono però modi per contrastare questo effetto.

Nelle tue esplorazioni troverai oggetti chiamati braci, che ti permettono di tornare al livello di salute massimo. Non sarà necessario utilizzarle ogni volta che morirai: è meglio invece aspettare di scoprire aree particolarmente difficili prima di farne uso.



Esplora accuratamente le aree di gioco e, una volta individuato il boss più vicino, affrontalo qualche volta per studiarne le tattiche. Usa una brace quando ti senti sicuro e combatti al massimo delle tue forze! È anche possibile che tu lo sconfigga durante i tuoi "allenamenti"!



Un'altra conseguenza del rientro in gioco è il ritorno dei nemici sconfitti in tutta l'area. Solo i PNG e i boss uccisi non ritorneranno: dovrai affrontare nuovamente tutti gli altri nemici. Approfittane per uccidere più mostri possibile, ottenere moltissime anime e scoprire i percorsi più efficienti per superare un'area senza sprecare risorse prima di arrivare al boss. Studia i percorsi e apri le scorciatoie per risparmiare dosi di Estus e utilizzarle quando ne avrai davvero bisogno.

Ricorda che le scorciatoie rimangono aperte anche dopo la tua morte: è fondamentale esplorare e scoprirne il più possibile.

RECUPERARE LE ANIME

Quando muori perdi le tue anime, che rimangono a terra sotto forma di macchia di sangue. Trovandola e interagendo con essa potrai recuperare tutte le anime perdute. Se dovessi però morire prima di recuperarla, la prima macchia di sangue scomparirebbe (con tutte le anime) e ne verrebbe creata una nuova sull'ultimo punto in cui sei morto.

Il modo migliore per non sprecare anime è spenderle per i potenziamenti permanenti, per migliorare caratteristiche ed equipaggiamento. Quando cominci a esplorare una nuova area, parti dal presupposto che morirai: fa parte del prezzo da pagare per imparare a gestire il nuovo territorio.

D'altra parte, però, è possibile sfruttare le aree già esplorate per andare volontariamente a caccia di anime, accumularne molte e spenderle tutte insieme. È molto più semplice che esplorare una zona mai vista prima correndo il rischio aggiuntivo di perdere moltissime anime!

Se verrai sconfitto da un boss lascerai comunque la macchia di sangue a terra, ma potrai recuperarla solo entrando nella stanza del boss. Potrai quindi recuperarle solo sconfiggendo il boss o utilizzando un oggetto particolare per teletrasportarti.

Non preoccuparti troppo se dovessi perdere anime... ne troverai molte altre!

SALIRE DI LIVELLO

I livelli non sono la soluzione a tutti i tuoi problemi nella serie di Dark Souls. Certo, avere più PV, infliggere più danni e così via è un vantaggio, ma se non hai padroneggiato la tecnica di gioco rischierai comunque di morire, a prescindere dal tuo livello. Gioca al meglio e potrai sopravvivere a qualsiasi incontro anche se il tuo livello è basso e il tuo equipaggiamento mediocre.

Quando aumenti le tue caratteristiche (e di conseguenza il tuo livello), ti conviene concentrarti su quello più importante e in seguito pensare agli altri, per assicurarti di poter continuare nel tuo viaggio.

La morte in Dark Souls può privarti delle anime che hai conquistato con tanta fatica e che ti permettono di salire di livello aumentando le tue caratteristiche: è facile quindi pensare che morire sia un duro colpo per i tuoi progressi nel gioco.

Non è vero! È facile ottenere anime e avanzando nel gioco scoprirai metodi per accumularne sempre di più e con minor difficoltà. Non preoccuparti di "rovinare" il tuo personaggio! I potenziamenti delle caratteristiche sono permanenti, ma potrai sempre aumentarne altri in futuro. Più giocherai, più migliorerai come giocatore: all'aumentare delle tue abilità personali, ti serviranno caratteristiche meno alte per superare le stesse sfide. Questa soddisfazione deriva dal superare le tremende sfide offerte dal gioco stesso, ed è alla base della tua esperienza in Dark Souls!

EQUIPAGGIAMENTO

Il mondo di Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition contiene centinaia di armi, incantesimi e oggetti utilizzabili, che vanno dai più banali ai più particolari. Le armi a disposizione vanno dalle più umili e comuni a capolavori leggendari creati con i materiali più rari.

ARMI

Se scegli di concentrarti nel corpo a corpo dovrai fare affidamento soprattutto sulle armi, che possono risultare però efficaci anche per chi lancia incantesimi. Le armi variano molto per dimensione, forma, attacchi e requisiti: la maggior parte richiede Forza e/o Destrezza, ma per alcune è necessaria l'Intelligenza o la Fede.

La prima volta che giochi, metti alla prova tutte le armi che le tue caratteristiche ti permettono di utilizzare. Non ignorare quelle che ti sembrano meno potenti delle armi che hai rinforzato: se ti piacciono gli attacchi di un'arma, basta rinforzarla e utilizzarla.

La maggior parte delle armi presenta una lettera di "scalatura" sulla sezione dei requisiti che può andare da E (il minimo) a S (il massimo). Le armi con valori più alti guadagnano più potere d'attacco all'aumentare della relativa caratteristica. Un'arma con scalatura bassa potrebbe comunque godere di un potere d'attacco base più alto. Leggi con attenzione le statistiche di ogni arma quando fai il confronto.



ARMATURE

L'armatura offre protezione e resistenze ma aumenta il peso. Un'armatura leggera può garantire resistenze elevate pur non proteggendo bene dagli attacchi fisici più diretti. Ricorda inoltre che è sempre meglio schivare, bloccare o parare gli attacchi più pericolosi. L'armatura è l'ultima linea di difesa, che entra in gioco solo se vieni colpito.

In linea generale le armature pesanti offrono una protezione maggiore, ma il peso aggiuntivo richiede un grosso investimento in determinate caratteristiche. È difficile quindi creare un personaggio che si affidi alle armature pesanti se hai intenzione di investire anche negli incantesimi.

Oltre all'armatura che stai indossando, troverai oggetti magici che potrai equipaggiare per trarne una vasta gamma di benefici. Alcuni migliorano il combattimento corpo a corpo, altri le magie, altri ancora offrono bonus offensivi o difensivi unici. La guida strategica completa di Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition conterrà una disamina esaustiva degli effetti di ciascuno, ma ti consigliamo di fare attenzione nella tua esplorazione, perché questi potenti oggetti potrebbero salvarti la vita.

SCUDI

Gli scudi sono oggetti a una mano che aumentano notevolmente le tue capacità difensive, assorbendo una percentuale del danno inflitto dai diversi attacchi nemici. Per scoprire quali siano gli scudi migliori, cerca quelli con un valore di danni fisici assorbiti pari a 100: questo significa che è possibile utilizzarli per bloccare tutti i danni da attacchi fisici che subiresti. Qualsiasi valore inferiore a 100 significa che il tuo personaggio subirà danni e perderà PV anche mentre sta bloccando.



Ovviamente, anche gli altri valori difensivi sono importanti, soprattutto in alcune occasioni. Gli attacchi magici ed elementali sono in grado di ignorare la difesa fisica di uno scudo: fai molta attenzione ai nemici che ricorrono a questi attacchi e cerca di schivarli anziché bloccarli.

La Stabilità influenza la quantità di energia consumata quando blocchi un attacco nemico: è meglio che il valore sia più alto possibile per poter bloccare la maggior parte dei colpi senza subire perdite di energia.

La scelta più equilibrata per i principianti consiste nell'uso di un'arma a una mano e di uno scudo resistente. Fai attenzione a non nasconderti dietro uno scudo piccolo se stai affrontando nemici di grandi dimensioni: i loro attacchi consumeranno rapidamente la tua energia, rendendoti vulnerabile.



POTENZIAMENTI

Utilizzando anime e materiali trovati nei tuoi viaggi potrai potenziare armi e armature. Fallo subito quando trovi i PNG in grado di modificare il tuo equipaggiamento!

Concentrarsi sui potenziamenti delle armi è particolarmente importante all'inizio del gioco, per aumentare notevolmente il tuo potere d'attacco; le armature (e gli scudi) torneranno utili verso la fine del gioco, quando avrai scelto la tua arma preferita.



STRUMENTI

Gli strumenti sono oggetti consumabili che porti sempre con te e variano dalle Fiaschette d'Estus ai coltelli da lancio, fino a oggetti di cura, strumenti unici e oggetti a uso singolo dagli effetti magici.

Non è obbligatorio utilizzare gli strumenti (esclusa la Fiaschetta d'Estus), ma scelte appropriate possono renderti la vita più facile. Non lesinare sugli strumenti: ne potrai sempre comprare altri. Esistono per facilitarti la vita, quindi approfittane!

INCANTESIMI

Gli incantesimi derivano da diverse scuole (stregonerie, piromanzie e miracoli) e offrono effetti di vario tipo: offensivi, difensivi o di varia utilità.

La scoperta e l'apprendimento di nuovi incantesimi è un'avventura nell'avventura, ma quelli basilari possono essere trovati poco dopo l'inizio del gioco.

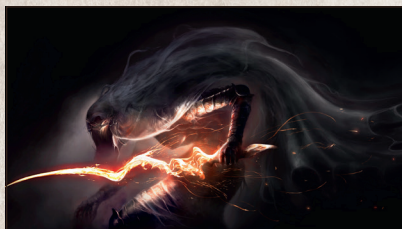
COMBATTIMENTO

In Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition il combattimento è un'esperienza veloce, brutale, sanguinosa e spesso fatale. Segui i nostri consigli e potrai sopravvivere un po' più a lungo.

LA MORTE È SEMPRE IN AGGUATO

Tratta ogni nemico con rispetto. Mostri comuni, boss, invasori... sono tutti in grado di eliminarti in un batter d'occhio se ti distrarrai anche solo un secondo. Non avere fretta, soprattutto nell'esplorare aree sconosciute.

Quando incontri mostri mai visti prima... rallenta! Blocca e schiva i loro colpi e tieniti subito al di fuori della portata dei loro attacchi: in questo modo potrai studiare i loro movimenti! Predire con successo le intenzioni dei nemici ti permetterà di schivare, parare e bloccare più efficacemente. I riflessi non sono necessari se sai già cosa ti riserva il futuro.



ATTIRARE E PUNIRE I NEMICI

“Attirare” vuol dire farsi inseguire da un nemico verso una posizione in cui combattere più agevolmente. Attira la sua attenzione con un'arma a distanza o un incantesimo e ritirati su un terreno a te favorevole per affrontarlo; nella peggiore delle ipotesi, fatti vedere prima di scappare!

“Punire” è una tattica semplice ma fondamentale per il combattimento ravvicinato. Spingi un nemico a eseguire un attacco e schivalo per contrattaccare da una posizione di vantaggio (per esempio con un attacco alle spalle mentre si sta riprendendo da un affondo).

Con la maggior parte dei nemici, soprattutto quelli di grandi dimensioni (tra cui i boss!), è facile capire quando sta per arrivare un attacco; anche se non fosse possibile, prova a muoverti appena fuori dalla portata del nemico, colpire nei momenti di pausa e allontanarti subito.



ALLA LUNGA, LE CLASSI NON SONO IMPORTANTI

Non perdere troppo tempo a scegliere la classe del tuo personaggio; in Dark Souls sono solo pacchetti di caratteristiche ed equipaggiamento con cui iniziare l'avventura. Potrai decidere di trasformare il tuo guerriero in armatura in uno stregone dalle lunghe vesti quando vorrai.

Se scopri che il personaggio con cui hai iniziato la prima partita non ti soddisfa... cambialo! Potrai scegliere le tue caratteristiche con più precisione in futuro, quando avrai un'idea più precisa di tutte le opzioni a tua disposizione. I personaggi “tuttofare” offrono ottime occasioni per imparare!

NON RILASSARTI

Mai. Anche se hai appena ripulito l'intera area dai nemici, non è detto che tu sia al sicuro: le invasioni di altri giocatori sono una minaccia costante, che richiederà la tua attenzione in ogni momento. Non allontanarti dalla partita: in questo gioco non esiste pausa. Non avrai un attimo di respiro. A meno che tu non stia giocando offline, non dimenticare che potresti essere invaso da un momento all'altro.



CONTRO LA FRUSTRAZIONE

Impossibile negarlo: Dark Souls è difficile. Non disperare, però: non c'è niente di male nel morire. Nella peggiore delle ipotesi, perderai alcune anime che potrai recuperare quando vorrai. L'equipaggiamento che potenzi, le scorciatoie e gli aumenti di livello sono permanenti, così come la conoscenza di luoghi e nemici; il tuo stile di gioco e il tuo personaggio si evolveranno di pari passo.

Se la partita sta andando particolarmente male... fai una pausa per calmarti prima di tornare a giocare. Pensa a dove ti sei bloccato e prova un approccio differente; cambia armi e armature e fai esperimenti con diverse tattiche di combattimento. Non accumulare gli oggetti, usali!

Ricorda inoltre che, anche se non è fondamentale, potrai sempre andare a caccia di mostri per ottenere più anime e salire di livello. Una piccola quantità di PV o energia in più può cambiare gli equilibri di un combattimento, permettendoti magari di utilizzare un'arma o un incantesimo differente.

La community online di Dark Souls è prospera e fiorente e sempre pronta a offrire collaborazione a chi è in difficoltà: cerca i segni di evocazione degli altri giocatori e richiedi il loro aiuto. Attento agli spoiler, però: la prima partita è un'esperienza unica!



The Loki Library

Copyright © 2001 Andrei Alexandrescu

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

NKF

Copyright © 1987, FUJITSU LTD. (I.Ichikawa), 2000 S. Kono, COW

Copyright © 2002-2008 Kono, Furukawa, Naruse, mastodon

Copyright © The nkf Project, <http://sourceforge.jp/projects/nkf/>

Zlib

zlib version 1.2.3, July 18th, 2005

Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Lua

Copyright © 1994-2011 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Squish

Copyright © 2006 Simon Brown

si@sjbrown.co.uk

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Mersenne Twister

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/2/10.

Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto. This is a faster version by taking Shawn Cokus's optimization, Matthe Bellew's simplification, Isaku Wada's real version. Before using, initialize the state by using `init` `genrand(seed)` or `init_by_array` `init_key`, `key` length).

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

MD5

Copyright © 1999, 2000, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

SHA-2

Copyright © 2005, 2007 Olivier Gay olivier.gay@a3.epfl.ch All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE PROJECT AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE PROJECT OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Open SSL

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>) Copyright (c) 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

SSLLeay (Used as part of Open SSL)

Copyright © 1995-1998 Eric Young (ey@cryptsoft.com)

All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young (ey@cryptsoft.com).

The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.

This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are adhered to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used.

This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com)" The word "cryptographic" can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-).

4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed, i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

Google Protocol Buffers (protobuf)

Copyright 2008, Google Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
 - * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
 - * Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.
- THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not, standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

AES

Copyright © 2003, Dr Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The free distribution and use of this software in both source and binary form is allowed (with or without changes) provided that:

1. distributions of this source code include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. distributions in binary form include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other associated materials;
3. the copyright holder's name is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

ALTERNATIVELY, provided that this notice is retained in full, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License (GPL), in which case the provisions of the GPL apply INSTEAD OF those given above. DISCLAIMER This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

Libcurl

Copyright © 1996 - 2012, Daniel Stenberg, <daniel@haxx.se>. All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

Nulstein

nulstein @ GDC Europe 2010

Copyright 2009-2010 Intel Corporation All Rights Reserved

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS." INTEL SPECIFICALLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, AND ALL LIABILITY, INCLUDING CONSEQUENTIAL AND OTHER INDIRECT DAMAGES, FOR THE USE OF THIS SOFTWARE, INCLUDING LIABILITY FOR INFRINGEMENT OF ANY PROPRIETARY RIGHTS, AND INCLUDING THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Intel does not assume any responsibility for any errors which may appear in this software nor any responsibility to update it.

ShaderX5

Special Thanks

ShaderX5

2.3 Practical Parallax Occlusion Mapping with Approximate Soft Shadows for Detailed Surface Rendering

by Natalya Tatarchuk

ShaderX series by Wolfgang Engel

FONTWORKS

This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc.

FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.

FMOD Ex

MOD EX, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd.

Simplygon

Uses Simplygon®, Copyright© 2017 Donya® Labs AB

Havok

"Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition" uses Havok®.

© Copyright 1999-2017 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved.

See www.havok.com for details.

Facegen

FaceGen from Singular Inversions Inc.

Dolby

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

DTS

DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.

Beast/Scaleform

This software product includes Autodesk® Beast? software, ©2017 Autodesk, Inc. All rights reserved.

Autodesk, Beast, and Scaleform are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.

Yebis

YEBIS 2 is a trademark of Silicon Studio Corporation.



CUSTOMER SERVICE SUPPORT

Australia	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@bandainamcoent.com.au
België		Support en français: Support in English:	fr.support@bandainamcoent.eu customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@bandainamcoent.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@bandainamcoent.eu
France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	Support Technique CS80236 33612 CESTAS	fr.support@bandainamcoent.eu
Italia			it.support@bandainamcoent.eu
New Zealand	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@bandainamcogames.eu
Nordic Countries	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@bandainamcoent.eu
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2.50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Singapore	+65 6538 9724		support@bandainamcoent.asia
United Kingdom		Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT	customerserviceuk@bandainamcoent.eu

Please visit
www.bandainamcoent.eu/support
For the full list of support contacts